معهد فتيات فؤاد خميس النموذجي للغات ع/ث

الحاسب الآلي

VB.Net

للصف الأول الثانوي

2011/2010م

البوابة الإليكترونية Web Portal :

هي عبارة عن موقع يقدم مجموعة من الخدمات في صورة مجموعة من الصفحات

-تساعد البوابة الإليكترونية علي الوصول السريع للمعلومات.

-تحتوي البوابة الإليكترونية علي معلومات من مصادر متنوعة.

الموقع Web Site:

هو عبارة عن نموذج لعمليات البحث التقليدية المتعارف عليها

الفرق بين بوابة الإنترنت وصفحات المعلومات:

تعتمد البوابة الإليكترونية اعتماداً أساسياً في تصميمها علي صفحات الويب وتمد المستخدم بمجموعة متنوعة من الخدمات.

بينما صفحات الموقع لا يشترط أن تقدم متنوع الخدمات.

أنواع البوابات الإليكترونية:

١ البوابة الإليكترونية العامة Web Portal

٢ البوابة الإليكترونية الخاصة Personal Portal

أمثلة للبوابات الإليكترونية:

موقع الأزهر الشريف : www.alazhar.gov.eg

موقع التربية والتعليم : www.moe.gov.eg

- للوصول إلي موقع علي الإنترنت يكتب عنوان الموقع في شريط العنوان

خطوات حل المشكلات

أولاً: تحديد المشكلة Problem Definition

ثانياً: تحديد المخرجات Outputs

ثالثاً: تحديد المدخلات Inputs

رابعاً: وضع طريقة الحل

(خرائط التدفق Flowchart –سودود كود Pseudo Code)

خامساً: كتابة البرنامج Coding

سادساً: اختبار وتصحيح البرنامج Testing and Debugging

سابعاً: توثيق البرنامج Documentation: **ومن خطواته:**

(كتابة الهدف من البرنامج واسم المبرمج وتاريخ الإنشاء ورقم الإصدار – حفظ البرنامج – طباعة البرنامج وحفظ الأوراق المطبوعة داخل مجلد)

****

خرائط التدفق Flowchart

هي تمثيل بياني يعتمدعلي الرسم لتوضيح ترتيب العمليات اللازمة لحل مسألة

أهم الرموز والأشكال المستخدمة في تصميم خرائط التدفق

الشكل	اسم الشكل	الغرض منه
	بيضاوي	الرمز الطرفي: يعبر عن بداية ونهاية الخريطة
	متوازي الأضلاع	إدخال / إخراج Input / Output
	المستطيل	معالجة Processing
	المعين	قرار/ اختيار Decision

تذكري

خطوات فتح البرنامج:

من قائمة Start **اختر** All programs

ثم اختر Microsoft Visual Studio2005

ثم Microsoft Visual Studio2005

خطوات عمل مشروع جديد:

نحتار New Project من قائمة File

خطوات فتح مشروع موجود:

نحتار Open Project من قائمة File

مربع Solution explorer:

يحتوي هذا المربع علي أسماء النماذج أوالملفات التي يحتوي عليها البرنامج وكذلك أسماء الفئات.

يمكن إضافة نموذج جديد من خلال تبويب Solution explorer

لإظهار هذا المربع نختار Solution explorer من قائمة View

نافذة الخصائص Properties Window :

يستخدم هذا المربع في تحديد خصائص الكائنات الموجودة في البرنامج

لإظهار هذا المربع نختار **Properties window** **من قائمة View**

صندوق الأدوات ToolBox :

يحتوي صندوق الأدوات علي مجموعة من الأدوات التي يستخدمها المبرمج في تصميم شاشات البرنامج مثل الأزرار Buttons وغيرها

لإظهار هذا الصندوق نختار Toolbox **من قائمة** View

مصمم الشاشات Form designer:

هو الوسيلة التي تتيح لك تصميم شاشات البرنامج

لانتقال إلي صفحة التصميم نختار Design من قائمة View

الكائن Object:

هو شيء له وجود حيث نتعامل مع الكائنات بصورة دائمة في حياتنا اليومية..... والكائن الواحد ممكن أن يتكون من عدد من الكائنات

مثال للكائنات: القلم - الكمبيوتر – النموذج (النافذة) form- الأزرار

الخصائص Properties:

هي التي تحدد شكل وسمة الكائن وكل كائن له مجموعة من الخصائص

الوسائل Methods:

هي وصف لسلوك معين مصاحب للكائن. أي أفعال محددة لكل كائن.

الأحداثEvents:

هو عبارة عن الفعل الذي يقع علي الكائن ويستجيب له.

مثل الضغط علي الكائن – الحركة فوق الكائن

****

طريقة إدراج الأدوات علي النموذج

الطريقة الأولي: ضغطتين مزدوجتين علي الأداة

الطريقة الثانية(السحب والإفلات):

وهي سحب الأداة وإفلاتها في المكان المناسب علي النموذج

الطريقة الثالثة:

اختيار الأداة ثم علي نافذة النموذج نقوم بالضغط علي الزر الأيسر والتحرك لتحديد حجم الأداة ثم الإفلات

- لتكبير الأداة يتم تكبيرها من المقبض كما نفعل في برنامج Word
- لنقل الأداة من مكان لآخر يتم استخدام طريقة السحب والإفلات

الأدوات Controls

أولاً: أداة النموذج Form:

تستخدم كلوحة لتثبيت الأدوات الأخرى عليها وتنسيقها.

خصائص الأداة Form

Property	Action
Text	معرفة وتحديد ما سيكتب علي وجه النموذج
Name	معرفة وتحديد اسم الأداة في البرنامج
Control Box	التجكم في صندوق تحكم النافذة
Right to Left	تغيير إتجاه النص ومحاذاته
Back color	معرفة أو تحديد لون خلفية النموذج
Background image	تحديد الصورة التي تظهر في خلفية النموذج
FormBorderStyle	معرفة وتحديد نوعية الحدود الخارجية للنموذج

ثانياً: أداة المبين Label:

هي أداة لعرض كتابة لا يمكن لمشغل البرنامج أن يغيرها. وهي تستخدم لعرض عناوين الأدوات الأخرى أو لعرض إجابة سؤال أو نتيجة عملية حسابية. **((وهي أداة عنونة الأدوات الأخرى))**

خصائص الأداة label

Property	Action
Text	معرفة وتحديد ما سيكتب علي وجه الأداة
Name	معرفة وتحديد اسم الأداة في البرنامج
Font	تحديد نوع وحجم الخط
Forecolor	تحديد لون الكتابة
Backcolor	معرفة أو تحديد لون خلفية الأداة
Textalign	معرفة وتحديد موقع(محاذاة) الكتابة علي الأداة
Autosize	تحديد ما إذا كانت أبعاد الأداة سيتغير تلقائياً أم لا

ثالثاً: **أداة مربع الكتابة** TextBox:

تعد هذه الأداة وسيلة لإدخال البيانات. وهذه الوسيلة تسمح لمستخدم البرنامج بمساحة للكتابة أثناء تشغيل البرنامج ويستطيع البرنامج بالتالي استخدام ما تم إدخاله في أثناء تشغيله.

خصائص الأداة TextBox

Property	Action
Text	معرفة وتحديد ما سيكتب علي وجه الأداة
Name	معرفة وتحديد اسم الأداة في البرنامج
Font	تحديد نوع وحجم الخط
Forecolor	تحديد لون الكتابة
Backcolor	معرفة أو تحديد لون خلفية الأداة
Textalign	معرفة وتحديد موقع الكتابة علي الأداة
Max Length	معرفة أو تحديد أقصي عدد من الحروف ممكن كتابتها داخل الأداة
Multilane	تحديد قيمة تبين هل سيقبل أكثر من سطر أو لا
Enabled	معرفة وتحديد قيمة معينة تبين ما إذا كانت الأداة ستستجيب لمشغل البرنامج أم لن تستجيب

رابعاً: **أداة الزر** Button:

الهدف من هذه الأداة هو القيام بأداء عمل معين محدد مسبقاً كاستجابة لضغط مشغل البرنامج.

خصائص أداة الزر Button:

Property	Action
Image	اختيار الصورة التي سوف تظهر علي وجه الأداه
Font	تحديد نوع وحجم الخط
Left	البعد الأيسر للأداه
Top	البعد العلوي للأداه

خامساً: **الأداة** checkbox:

تستخدم الأداة checkbox في حالة وجود قرار يعتمد علي عدة اختيارات في وقت واحد من بين مجموعة من البدائل

Property	Action
Text	معرفة وتحديد ما سيكتب علي وجه الأداة
Font	تحديد نوع وحجم الخط
Checked	تحديد ما إذا كانت الأداة قد تم اختيارها أم لا

سادساً: **الأداة** Radio Button

تستخدم الأداة Radio Button في عرض البدائل المتاحة في البرنامج علي أن يقوم المستخدم باختيار بديل واحد فقط

Property	Action
Text	معرفة وتحديد ما سيكتب علي وجه الأداة
Font	تحديد نوع وحجم الخط
Checked	تحديد ما إذا كانت الأداة قد تم اختيارها أم لا

ثامناً: **الأداة** GroupBox:

تستخدم في تنظيم وضع الأدوات علي النموذج

Property	Action
Text	معرفة وتحديد ما سيكتب علي وجه الأداة
Visible	تحديد الكائن إن كان مرئي أم لا (ظاهر أو مخفي)
Borderstyle	معرفة وتحديد نوعية الحدود الخارجية للأداة

تاسعاً: الأداة ListBox :

تستخدم هذه الأداة في إنشاء أو عرض قائمة من العناصر وأن نختار منها ما نريد.



عاشراً: الأداة ComboBox :

تستخدم في الاحتفاظ بمجموعة من العناصر وعرضها في صورة قائمة و هذا الصندوق لا يشغل مساحة كبيرة من نافذة النموذج عند استخدامه سوى مساحة قد تساوي مساحة صندوق النص.



مجموعة من خصائص الأداة ListBox **و الأداة** ComboBox

Property	Action
Name	معرفة وتحديد اسم الأداة في البرنامج
Right to left	معرفة العناصر الموجودة داخل الأداة ListBox
SelectedItems	معرفة وتحديد العنصر الواقع عليه الاختيار
SelectedIndex	**معرفة رقم فهرس العنصر المحدد في صندوق القائمة**
Method الوسائل	
Add	إضافة عنصر جديد إلي القائمة (في نهاية القائمة)
Insert	إضافة العنصرجديدإلي القائمة(في المكان المحدد بـIndex)
RemoveAt	إزالة العنصر المحدد مكانه بالرقم Index
Clear	إفراغ الأداة List Box من كل العناصر
Count	معرفة وتحديد عدد العناصر في القائمة

الحادي عشر: أداة صندوق الصورة Picture box

تستخدم كصندوق لوضع به الصور

خصائص صندوق الصورة Picture box:

Property	Action
Image	اختيار الصورة التي سوف تظهر في المربع
Size Mode	تغيير أوضاع حجم الصورة
Width	تحديد عرض مربع الصورة
Height	تحديد ارتفاع مربع الصورة
Visible	تحديد الكائن إن كان مرئي أم لا (ظاهر أو مخفي)
وسائل صندوق الصورة Picture box	
Hide	وسيله لإخفاء صندوق الصورة
Show	وسيله لإظهار صندوق الصورة

الثاني عشر: الأداة Timer:

- هي عبارة عن ساعة توقيت غير مرئية تتيح لك التعامل مع ساعة الحاسب.
- تتحكم في ظهور الأدوات والمفاتيح علي النموذج لفترة زمنية.
- تستخدم عندما يراد تنفيذ بعض الأوامر والأحداث بعد فترة زمنية معينة وبدون تدخل مستعمل البرنامج.

خصائص الأداة Timer:

Property	Action
Interval	تحدد الفترة الزمنية لنشاط الأداة
Enabled	تحديد إن كان المؤقت يعمل أم لا

المخازن (الثابتة والمتغيرة)

الثوابت: هي طريقة للإعطاء أسماء لقيم لا تتغير أثناء سير البرنامج

للإعلان (لتعريف) عن الثوابت نستخدم Const

Const M As Integer =20

(تعريف مخزن رقمي صحيح ثابت قيمته 20)

المتغير: هي طريقة للإعطاء أسماء لقيم تتغير أثناء سير البرنامج

للإعلان (لتعريف) عن المتغيرات:ـ نستخدم الأمر Dim

Dim M as Integer (تعريف مخزن رقمي صحيح متغير)

قواعد تكوين أسماء المتغيرات والثوابت:

١ -يجب أن يبدأ الاسم بحرف من حروف اللغة الإنجليزية.

٢ -لا يسمح أن يحتوي الاسم علي أي رموز أو علامات خاصة كالمسافة والنقطة وعلامة الاستفهام وعلامة التعجب...الخ.

٣ -لا يسمح أن يكون الاسم من الكلمات المحجوزة (المستخدمة بالبرنامج)

* * * * * * * * * *

أنوع مخازن البيانات

من أمثلة المخازن الرقمية الصحيحة:

المخزن	أقصي حجم	الغرض من هذا النوع وأقصي حجم له
Byte	من رقم صفر- 255	يقبل الأرقام الصحيحة فقط
Short	5 أرقام	يقبل الأرقام الصحيحة فقط
Integer	10 أرقام	يقبل الأرقام الصحيحة فقط
Long	19 رقماً	يقبل الأرقام الصحيحة فقط

من أمثلة المخازن الرقمية العشرية

الغرض من هذا النوع وأقصي حجم له	أقصي حجم	المخزن
يقبل الأرقام الصحيحة والعشرية	7 أرقام	Single
يقبل الأرقام الصحيحة والعشرية	15 رقماً	Double
يقبل الأرقام الصحيحة والعشرية	29 رقماً	Decimal

أمثلة لمخازن أخري

الغرض من هذا النوع وأقصي حجم له	أقصي حجم	المخزن
مخزن نصي(حروف، أرقام، علامات)	2بليون خانه	String
مخزن نصي صغير جداً	2 خانه	Char
يخزن به True أو False		Boolean
يخزن به الوقت أو التاريخ		Date

****

نبذه بسيطة عن أسس البرمجة

تغيير خاصية باستخدام البرمجة:

لمخاطبة أي خاصية وتغييرها فإننا نتبع هذه القاعدة:

ObjectName.Property= new value

ObjectName : اسم الأداه المراد التأثير عليها

Property: الخاصية التي ترغب في تغييرها

القيمة الجديدة New value **ممكن أن تكون**:

- **نص**: وفي هذه الحالة توضع بين علامتي تنصيص
- **أمر أو تعبير**: وفي هذه الحالة تكتب مباشرةً دون وضع علامتي تنصيص

مثال:

تغيير النص الظاهر علي الأداة للزر Button1 إلي "معهد فؤاد خميس"

Button1.text= "معهد فؤاد خميس"

استخدمنا في الأمر السابق الخاصية Text لأنها هي الخاصية التي نغير منها النص الظاهر علي الأداة.

استخدام الوسائل مع الأدوات

الوسائل كما ذكرنا سابقاً هو أمر مصاحب مع الكائن

مثلا

١ -**إخفاء Button1 :** نستخدم الكود التالي Button1.hide

٢ - **مسح محتويات Textbox**: نستخدم الوسيلة clear كالتالي

Textbox1.clear

مما سبق نلاحظ أن القاعدة المستخدمة للتعامل مع الوسائل **Method** هي: **ObjectName.Method**

ملاحظة:

يجب الأخذ في الاعتبار أنه عندما يتم مخاطبة النموذج الحالي فإننا لا نخاطبه باسمه ولكن نقول Me

مثال النموذج النشط الحالي هو Form1 ونحن نريد أن نغير عنوانه فإننا:

نكتب Me.Text="العنوان الجديد" ✓

ولا نكتب Form1.Text="العنوان الجديد" ×

* * * * * *

:End

يستخدم الأمر End ككود لإنهاء البرنامج في البرمجة

طريقة استخدامه:

في الزرار المطلوب أن يكون المسئول عن الإغلاق نكتب في برمجته كلمة End.

لكتابة أكواد البرنامج

يتم ضغط ضغطتين مزدوجتين علي الأداة التي يراد إضافة كود برنامج بها

الـــــــــدوال

دالة Val:

تستخدم هذه الدالة للحصول علي القيمة العددية لسلسلة حرفية معينة.

دالة Rnd:

تستخدم في توليد عدد حقيقي عشوائي قيمته أكبر من أو تساوي الصفر وأقل من الواحد الصحيح. (0<=Rnd<1)

دالة Randomize:

تستخدم هذه الدالة مع الدالة Rnd (تكتب قبل الدالة Rnd) ذلك للحصول علي عدد عشوائي يتغير قيمته في كل مره يتم فيها استدعاء الدالة Rnd.

الفرق بين دالة Rnd **ودالة** Randomize :

الفرق بين الدالتين أن وجود الدالة Rnd فقط يؤدي الى توليد نفس القيم كل مرة يعمل فيها البرنامج و لكن بوجود الدالة Randomize في السطر السابق للدالة Rnd يقوم بتوليد خيارات واسعة دون تكرار

دالة Fix:

تستخدم في الحصول على الجزء الصحيح الموجود في عدد حقيقي معين

مربع الرسالة MsgBox:

تستخدم لعرض رسالة نصية علي مستخدم البرنامج.

طريقة استخدامها:

Msgbox "welcome in Foad Khamis Institute"

دالة Today:

تستخدم هذه الدالة في إرجاع **التاريخ** الحالي

دالة TimeOfDay:

تستخدم هذه الدالة في إرجاع **الوقت** الحالي

معهد فتيات فؤاد خميس

Today 09/01/2011

TimeOfDay 11:35:54 ص

أظهر الوقت والتاريخ الحالي

مثال: كود إظهار التاريخ والوقت الحالي

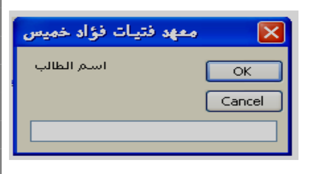
```
TextBox1.Text = Today
TextBox2.Text = TimeOfDay
```

دالة InputBox:

تستخدم هذه الدالة في إظهار رسالة داخل صندوق حوار، ثم ينتظر من المستخدم إدخال نص أو النقر علي أي زر من أزرار صندوق الحوار.

طريقة كتابتها:

M= Inputbox(Prompt, Title, Default)



M: المخزن لتخزين النص المدخل

Prompt: الرسالة المطلوب إظهارها

Title: عنوان المربع

Default : نص مكتوب افتراضياً (اختياري)

مثال: ("معهد فتيات فؤاد خميس","اسم الطالب")InputBox

****

الجمل الشرطية

جملة If....Then......Else:

If condition then

statement true (جواب الشرط في حالة التحقق)

Else

statement false (جواب الشرط في حالة عدم التحقق)

End If

* إذا كان لدينا بديلاً واحد فإننا نستخدم الأمر If البسيط أي أننا لا نستخدم else ولا نكتب جواب الشرط في حالة عدم التحقق وتكون كالتالي:

If condition then

statement true (جواب الشرط في حالة التحقق)

End If

* يمكن كتابة جملة If…Then في سطر واحد كالتالي

If condition Then statement true

ملاحظة (إثرائيه)

يمكن استخدام معاملات الربط في حالة وجود أكثر من شرط مثل:

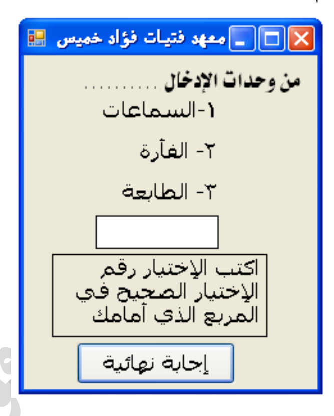
And : في حالة الرغبة في التأكد من أن جميع الشروط محققة

Or : يكفي تحقق شرط واحد أو كل الشروط لتنفيذ الأمر

الجملة الشرطية Select Case….End Select

تستخدم هذه الجملة في حالة وجود أكثر من حالة وفي حالة تحقق الحالة يتم تنفيذ الأوامر المصاحبة للحالة

```
Select Case TextBox1.Text
  Case 1
     MsgBox("خطأ")
  Case 2
     MsgBox("صوا ب")
  Case 3
     MsgBox("خطأ")
End Select
```



أوامر التكرار:

هي أوامر تتحكم في إعادة تنفيذ عمل معين أو مجموعة من الأوامر حتي يتحقق شرط معين.

الأمر Do While….Loop

يتبع الأمر Do While….Loop القاعدة التالية:

إذا كان الشرط خطأ false: فإن التنفيذ يبدأ عند أول أمر بعد كلمة Loop

إذا كان الشرط صحيحاً True: فإن الحاسب يقوم بتنفيذ الأوامر ابتداءً من الأمر الذي يلي الشرط.

```
Do while condition (الشرط)
       Statement 1
       Statement 2
Loop
```

الأوامر المراد تكرارها ← (Statement 1, Statement 2)

ـ الأمر Do Until….Loop

يتبع الأمر Do Until …. Loop القاعدة التالية:

إذا كان الشرط خطأ False:

فإن التنفيذ يبدأ بعد الشرط (يتم تكرار الأوامر)

إذا كان الشرط صحيحاً True:

فإن التنفيذ يبدأ بعد الأمر Loop (يتوقف عن تنفيذ أوامر التكرار)

* يسمي الشرط condition في هذا الأمر بشرط إنهاء التكرار

```
Do Until condition (الشرط)
        Statement 1
        Statement 2
Loop
```

الأوامر المراد تكرارها

ـ الأمر For…next

هذا الأمر علي خلاف أوامر التكرار التي لا نعرف فيها عدد مرات التكرار فهذا الأمر يستخدم في حالة معرفة عدد مرات التكرار مسبقاً.

طريقة استخدام هذا الأمر

```
For counter= start  To End (step increment)
        Statement 1
        Statement 1
Next
```

الأوامر المراد تكرارها

Counter: متغير رقمي

Start: القيمة الابتدائية للعداد   End: القيمة النهائية للعداد

Increment: قيمة خطوة تزايد العدد وإن لم تذكر فإنها تحسب بقيمة 1

مثال: جمع الأعداد الزوجية من 1 إلي 10

```
For x=0 To 10 step 2
        Sum = Sum  + X
Next
```

قمنا بعمل قيمة الخطوة بـ 2 لنجمع فقط الأعداد الزوجية

خاص بالفصل الدراسي الثاني

دورة حياة تطوير النظام SDLC

يحتاج أي نظام في الكون إلي إتباع مراحل أساسية لإنشاء هذا النظام أو التحسين في أدائه وتتلخص هذه المراحل في الآتي:

م	المراحل	الأنشطة المصاحبة
□	**التحليل** Analysis	تحليل المشكلة المطروحة ومعرفة متطلبات النظام
□	**التصميم** Design	تصميم ووضع طريقة الحل مثل (خرائط التدفق– سودو كود – أو غيرها)
□	**التكويد** Coding	كتابة كود البرنامج باستخدام لغة الكمبيوتر المناسبة
□	**التنفيذ** Implementation	تشغيل البرنامج وإدخال البيانات اللازمة ثم اختبار النتائج ثم بعد ذلك توثيق البرنامج
□	**الصيانة** Maintenance	إجراء التعديلات المطلوبة لملاحقة التطور وعمل نسخ احتياطية للبيانات

* منهج الفصل الدراسي الثاني هو نفس منهج الفصل الدراسي الأول ماعدا **البوابة الإليكترونية** فهي خاصة بالفصل الدراسي الأول فقط **ودورة حياة تطوير النظام** هي خاصة بالفصل الدراسي الثاني فقط يتم التركيز علي حفظ المصطلحات باللغة الإنجليزية

وأخيراً نسأل الله أن لا تنسونا من صالح دعائكم

أسئـــلـــة

أكملي العبارات الآتية:

١ -........ هو عبارة عن نموذج لعمليات البحث التقليدية المتعارف عليها(ف1)

٢ -أدوات Buttons تستخدم للتحكم في سير ......

٣ -للوصول إلي موقع علي الإنترنت يكتب عنوان الموقع في .....

٤ -...... هي المرحلة الثالثة من مراحل حل المشكلات

٥ -للوصول إلي كود برمجة النموذج نضغط Double click علي ....

٦ -توثيق البرنامج يسمي ....

٧ -لفتح مشروع موجود نختار Open Project من قائمة .....

٨ -........ Pseudo هو أحد طرق حل المشكلات

٩ -يمكن من إضافة نموذج جديد من خلال تبويب ....

١٠ -........ هي إحدى لغات البرمجة

١١ -الأداة... تستخدم في التحكم في ظهور المفاتيح علي النموذج لفترة زمنية

١٢ -.............. .... هو اختبار وتصحيح البرنامج

١٣ -لإنشاء مشروع جديد في فيجول بيسك دوت نت نضغط علي ....

١٤ -لتجربة .... نضغط علي أيقونة Start Debugging

١٥ -........ هي المرحلة الثالثة في دورة حياة تطوير البرنامج (ف2)

الإجـــــــــــابة

1- الموقع Web site   2- البرنامج   3- شريط العنوان

4- تحديد المدخلات   5- النموذج   6- Documentation

7- File   8- Code   9- Solution explorer

VB.Net   11- Timer   12- Testing and Debugging

13-Create Project   14- البرنامج   15- التكويد Coding

معهد فتيات فؤاد خميس النموذجي للغات ع/ث

الرؤية

إعداد فتيات متميزات دينياً وعلمياً، قادرات علي خدمة الدين والوطن، متغلبات علي تحديات العصر

****

الرسالة

١ -غرس الأخلاق الحميدة وحب الوطن

٢ -تنمية الكفاءة العلمية والتربوية للعاملين بالمعهد.

٣ -الارتقاء بمستوي الطالبات الضعيفات مع تنمية مهارات وقدرات المتفوقات.

٤ -مشاركة المعهد مع المجتمع المحلي والاستفادة من موارده البشرية والمادية المتاحة.

٥ -التشجيع علي استخدام الوسائل التكنولوجية الحديثة.

٦ -الاهتمام بتبادل الثقافات من خلال وسائل الاتصال الحديثة.

مدرس الحاسب الآلي



رئيس فريق الرؤية والرسالة

أ/رهام جمال الدين

عميدة المعهد

أ/انتصار جلال حسن